

**ANALISIS PENGARUH KEMANFAATAN PENGGUNAAN  
SISTEM ON-LINE PASSION TERHADAP KINERJA KARYAWAN  
(Studi pada PT Pegadaian (Persero)  
Kantor Cabang Blimbing Malang Periode 2015)**

**Purwo Bayu Nugroho  
Kertahadi  
Rizki Yudhi Dewantara**  
Fakultas Ilmu Administrasi  
Universitas Brawijaya  
Malang  
Purwobayunugroho@yahoo.com

**ABSTRACT**

*This research aims to understand and analyze how major ease the utilization of the system on-line against expedience the utilization of the system on-line passion , expedience the utilization of the system on-line passion to a significant increase in employee performance , ease the utilization of the system on-line passion of its effect on employee performance .This study using the kind of research explanatory with a quantitative approach . Data collection method used in this research is the spread of the questionnaire with research technique a population that is using all the subject in the sample .An analysis of the data used namely descriptive analysis and an analysis of a track ( path analysis ) .This research result indicates significant results between variables: variable expedience the utilization of the system on-line it has some positive effects against expedience the utilization of the system on-line with the coefficients 0.618 as much as, Variable system to use on-line employee performance show results with the significant of 0.442, variable benefit system to use on-line employee performance show results with the significant of 0.530. Based on the research done this is because have shown great between variable so it is suggested that can maintain and maintain even better when specification on-line system in pt pawnshops ( state ) branches blimbing can be improved.*

**Keyword:** *system online passion, benefit the use of, employee performance*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis besarnya pengaruh kemudahan penggunaan sistem on-line terhadap kemanfaatan penggunaan sistem on-line passion, kemanfaatan penggunaan sistem on-line passion terhadap peningkatan kinerja karyawan, kemudahan penggunaan sistem on-line passion berpengaruh terhadap kinerja karyawan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian explanatory dengan pendekatan kuantitatif. metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penyebaran kuesioner dengan teknik penelitian populasi yaitu menggunakan semua subjek sebagai sampel. Analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif dan analisis jalur (path analysis). Hasil penelitian ini menunjukkan hasil yang signifikan antar variabel: variabel kemanfaatan penggunaan sistem on-line berpengaruh positif terhadap kemanfaatan penggunaan sistem on-line dengan koefisien sebesar 0.618, variabel penggunaan sistem On-line terhadap kinerja karyawan menunjukkan hasil yang signifikan dengan koefisien sebesar 0.442, variabel kemanfaatan penggunaan sistem on-line terhadap kinerja karyawan menunjukkan hasil yang signifikan dengan koefisien sebesar 0.530. Berdasarkan hasil penelitian ini dikarenakan sudah menunjukkan hasil yang bagus antar variabel maka disarankan agar bisa menjaga dan mempertahankan bahkan lebih baik lagi apabila spesifikasi sistem on-line di PT Pegadaian (Persero) Cabang Blimbing dapat ditingkatkan lagi.

**Kata Kunci:** *Sistem On-line Passion, Kemanfaatan Penggunaan, Kinerja Karyawan*

## A. PENDAHULUAN

Suatu sistem sangatlah dibutuhkan dalam suatu perusahaan atau instansi pemerintah, karena sistem sangatlah menunjang terhadap kinerja perusahaan atau instansi pemerintah, baik yang berskala kecil maupun besar. Istilah sistem secara umum dapat didefinisikan sebagai kumpulan hal atau elemen yang saling bekerja sama atau yang dihubungkan dengan cara-cara tertentu sehingga membentuk satu kesatuan untuk melaksanakan suatu fungsi guna mencapai tujuan tertentu. Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya. Kemampuan untuk mengelola informasi secara efektif dan efisien di dalam perusahaan sangat penting karena dapat menjadi dasar untuk mencapai keunggulan kompetitif. Beberapa dimensi untuk mengukur kualitas informasi ini adalah “informasi yang dibutuhkan harus akurat, ketepatan waktu, dan relevan” (Jogianto, 2005:10).

Teknologi informasi telah berkembang dengan sangat pesat dan telah menjadi komponen yang sangat penting bagi keberhasilan bisnis dan organisasi. Pesatnya kemajuan teknologi komunikasi, media, dan informatika serta meluasnya perkembangan infrastruktur informasi global telah mengubah pola dan cara kegiatan bisnis yang dilaksanakan di industri, perdagangan, pemerintah dan sosial politik serta perbankan. Perkembangan ekonomi berbasis teknologi telah menjadi paradigma global yang dominan sebagai contohnya dengan adanya e-mail, e-library, e-banking masyarakat lebih dimudahkan dalam berkomunikasi, mencari informasi dan juga transaksi tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Pada masa sekarang ini banyak digunakan *On-line system* atau sistem *on-line* yaitu suatu sistem yang diproses secara *realtime* menerima langsung input pada saat dimana *input* tersebut di rekam dan menghasilkan *output* yang dapat berupa hasil komputasi pada saat mereka dibutuhkan. Penerapan sistem informasi sebagai upaya mengelola salah satu sumber daya yang dimiliki organisasi yaitu informasi, diharapkan dapat memberikan nilai tambah bagi karyawan dalam menjalankan tugas organisasi. Nilai tambah ini diharapkan dapat berguna untuk membantu kinerja karyawan dalam pencapaian tujuan organisasi yang efektif. Kinerja merupakan suatu catatan *outcome* yang

dihasilkan dari fungsi suatu pekerjaan tertentu atau kegiatan selama satu periode waktu tertentu.

Kinerja karyawan dapat diartikan sebagai hasil kerja secara kualitas dan kuantitas yang dicapai oleh seorang pegawai dalam melaksanakan pekerjaan sesuai dengan tanggung jawab yang diberikan oleh pimpinan. Kinerja itu sendiri merupakan hasil yang diperoleh karyawan berdasarkan kualitas atau mutu pekerjaan. Keterkaitan sistem informasi dengan kinerja karyawan menyangkut berbagai aspek, sesuai keberadaan tiap level manajemen serta anggota organisasi dengan alat-alat yang telah tersedia dan dapat digunakan sebagai suatu efektivitas pelaksanaan kegiatan yang berhubungan dengan tugas dan fungsi organisasi.

PT Pegadaian (Persero) adalah sebuah Badan Usaha Milik Negara (BUMN) di Indonesia yang bergerak dalam jasa keuangan bidang penyaluran kredit kepada masyarakat atas dasar hukum gadai. Karena dalam dunia jasa keuangan tidak terlepas juga dari bidang teknologi dan sistem informasi maka PT Pegadaian (Persero) cabang Blimbing, Kota Malang juga memanfaatkan perkembangan dari teknologi informasi *on-line* tersebut dengan mentransformasi program Siscadu dengan sistem yang disebut Passion. Kinerja karyawan dalam PT Pegadaian Cabang Blimbing, Kota Malang dirasa belum cukup maksimal dikarenakan dengan jumlah pekerja dan jumlah target pekerjaan yang harus diselesaikan tidak seimbang maka dari itu pemanfaatan teknologi tersebut bertujuan untuk meningkatkan kinerja karyawan misalnya dalam hal pelayanan terhadap nasabah. Untuk mengetahui dan mengukur seberapa besar persepsi manfaat dan kegunaan sistem informasi, seberapa mudah sistem informasi tersebut di praktekkan dan seberapa besar peningkatan kinerja dapat dicapai berkat adanya sistem informasi itu, penelitian ini menggunakan metode Technology Advance Model (TAM).

TAM berteori bahwa niat seseorang untuk menggunakan sistem atau teknologi ditentukan oleh dua faktor yaitu persepsi kemanfaatan, adalah tingkat kepercayaan individu bahwa penggunaan teknologi akan meningkatkan kinerjanya, dan persepsi kemudahan pengguna, adalah tingkatan kepercayaan individu bahwa penggunaan teknologi membuatnya lebih mudah dalam menyelesaikan pekerjaan (Venkatesh dan Davis, 2000). TAM percaya bahwa penggunaan

sistem informasi dapat meningkatkan kinerja seseorang atau organisasi, serta mempermudah pemakainya dalam menyelesaikan pekerjaan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara kemanfaatan dan

kemudahan penggunaan teknologi informasi khususnya sistem *on-line* untuk peningkatan kinerja dari karyawan dalam operasional bagi suatu organisasi atau perusahaan.

## B. KAJIAN PUSTAKA

### 1. Sistem Online

#### a. Sistem

Sistem merupakan suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama untuk melakukan sesuatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu (Jogiyanto, 2005:1).

#### b. Analisis Sistem

Penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan nantinya (Jogiyanto, 2001:1).

#### c. Sistem *On-line*.

Prof. Dr. Mr. S. Prajudi Atmosudirjo (1979) Sistem adalah obyek-obyek, atau unsur-unsur, atau komponen-komponen yang bertata-kaitan dan bertata-hubungan satu sama lain sedemikian rupa sehingga unsur-unsur tersebut merupakan suatu kesatuan pemrosesan atau pengolahan yang tertentu. Sistem dapat dikatakan *on-line* apabila terkoneksi atau terhubung dalam jaringan ataupun sistem yang lebih besar dan lebih luas, jadi *on-line system* dapat di definisikan sebagai suatu sistem yang terdiri dari berbagai perangkat yang saling terhubung dengan yang lainnya contohnya dengan internet.

### 2. Model Perilaku Penggunaan Sistem Informasi

#### a. *Technology Accpetance Model (TAM)*

*Technology Accpetance Model (TAM)* merupakan salah satu model yang dibangun untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya penggunaan teknologi komputer yang di perkenalkan pertama kali oleh Fred Davis pada tahun 1986. TAM merupakan hasil pengembangan dari TRA (*Theory of Reasoned Action*), yang di kembangkan

oleh Fishbein dan Ajzen pada tahun 1980. *Technology Acceptance Model (TAM)* bertujuan untuk menjelaskan dan memeperkirakan penerimaan (*Acceptance*) pengguna terhadap suatu sistem informasi. *Technology Acceptance Model (TAM)* menjelaskan hubungan sebab akibat antara keyakinan (akan manfaat suatu sistem informasi dan kemudahan penggunaanya) baik dalam perilaku, tujuan atau keperluan, dan penggunaan aktual dari pengguna atau user suatu sistem informasi. (Jogiyanto, 2007:113)

### 3. Kemudahan Penggunaan Sistem *On-line*

Dalam Jogiyanto (2007:115) konstruk kemudahan penggunaan persepsian (*Perceived ease of use*) ini juga suatu kepercayaan (*belief*) tentang proses pengambilan keputusan. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi mudah digunakan maka dia akan menggunakannya. Sebaliknya jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi tidak mudah digunakan maka dia tidak akan menggunakannya. Konstruk kemudahan penggunaan persepsian (*Perceived ease of use*) juga dibetuk dari banyak indikator. Menurut Davis (1986) dalam Jogiyanto (2007) juga menggunakan 6 buah indikator untuk membentuk konstruk tersebut yaitu:

- Mudah Dipelajari
- Terkedali
- Jelas dan dapat dimengerti
- Fleksibel
- Menjadi terampil
- Mudah untuk digunakan

Dalam hal ini objek penelitian dilakukan pada dunia perbankan. Teknologi informasi ikut mewarnai dunia perbankan dengan kehadiran sistem *on-line* yang ditangani oleh teknologi komputer dan teknologi komunikasi memungkinkan nasabah melakukan transaksi di mana saja.

#### 4. **Kemanfaatan Penggunaan Sistem *On-line***

Menurut Wilkinson (2000) sistem informasi mendukung fungsi penyediaan informasi bagi pihak manajemen, serta sebagai sarana pendukung untuk kegiatan operasional perusahaan sehari-hari. Keunggulan utama dari sistem informasi berbasis teknologi adalah sifatnya yang *on-line* dan *realtime*. Laporan dapat dihasilkan langsung dari basis data transaksi sehingga mencerminkan kondisi terkini dari operasional bisnis. Semua transaksi yang tercatat bisa dalam bentuk *softcopy* atau *hardcopy* sehingga dapat ditelusuri dengan mudah.

#### 5. **Kinerja Karyawan**

Hani Handoko (2002) Mengistilahkan kinerja (performance) dengan prestasi kerja yaitu melalui mana organisasi mengevaluasi atau menilai prestasi kerja karyawan.

Cara mengukur kinerja menurut Guritno dan Waridin (2006:63)

1. Mampu meningkatkan target pekerjaan.
2. Mampu menyelesaikan pekerjaan tepat waktu
3. Mampu menciptakan inovasi dalam menyelesaikan pekerjaan
4. Mampu mengembangkan kreativitas dalam menyelesaikan pekerjaan
5. Mampu meminimalkan kesalahan pekerjaan.

Menurut Robert L. Malthis dan John H. Jackson(2006:113) tiga faktor utama yang mempengaruhi kinerja individu, yaitu:

- a) Kemampuan individual

Bakat

Minat

Faktor kepribadian

- b) Tingkat usaha yang dicurahkan

Motivasi

Etika kerja

Kehadiran

Rancangan tugas

- c) Dukungan organisasi

Pelatihan dan pengembangan

Peralatan dan teknologi

Standart kinerja

Manajemen dan rekan kerja

#### 6. **Pengaruh kemanfaatan Penggunaan Sistem *On-line* terhadap Kinerja Karyawan.**

Seperti pada buku yang di kemukakan oleh Kadir & Triwahyuni (2003:546) bahwa : “untuk mempermudah bagi para pekerja di suatu oerorganisasi dalam memperoleh informasi, teknologi informasi biasa di libatkan. Secara lebih khusus, organisasi umumnya menerapkan sistem informasi”.

#### 7. **Hipotesis Penelitian**

Maka hipotesis dalam penelitian ini adalah :  
H1 : Kemudahan penggunaan Sistem Online (X) berpengaruh secara langsung terhadap Kemanfaatan penggunaan sistem *On-line* (Y)

H2 : Kemanfaatan pengunaan Sistem *On-line* (X) berpengaruh secara langsung terhadap kinerja karyawan (Z)

H3 : Kemudahan penggunaan sistem *On-line* (X) berpengaruh secara langsung terhadap kinerja karyawan

### C. METODE PENELITIAN

#### 1. **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *explanatory* melalui pengisian kuesioner yang dilakukan oleh karyawan PT. Pegadaian Persero Cabang Blimbing. Penelitian ini adalah penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian yang mengambil sampel atau satu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data juga menjelaskan hubungan kasual antara variabel-variabel penelitian melalui pengujian hipotesis yang telah dirumuskan.

#### 2. **Sumber Data**

- a.Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh dari hasil penelitian lapangan secara langsung, seperti hasil dari observasi maupun pengisian kuesioner yang dilakukan oleh subyek (orang), yaitu karyawan PT. Pegadaian (Persero) cabang Blimbing, kota Malang mengenai pengaruh tekhnologi informasi terhadap lingkungan kinerja karyawan.

- b.Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh tidak secara langsung tetapi melalui perantara atau media lain dengan cara dokumentasi. Data sekunder yang diperoleh misalnya adalah sejarah singkat perusahaan,

jumlah karyawan, struktur organisasi, dan lain-lain.

### 3. Metode Pengumpulan data

Metode yang digunakan adalah kuesioner dan observasi. Kuesioner merupakan daftar pertanyaan yang diajukan kepada responden untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan sistem online

### 4. Variabel Dan Pengukuran

Variabel yang digunakan adalah variabel *exogenous* (X) yaitu Kemanfaatan Sistem Online. Yang kedua variabel *endogenous* (Y) yaitu Penggunaan Sistem Online dan yang ketiga adalah Karyawan (Z).

### 5. Populasi dan Sampel

#### a. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pegawai atau karyawan di objek penelitian.

#### b. Sampel

Sampel yang digunakan adalah sampel jenuh yaitu menggunakan semua anggota populasi sebagai sampel.

### 6. Teknik Analisis Data

#### A. Uji instrumen penelitian

##### 1. Uji Validitas

Pengujian validitas dimaksudkan untuk mengetahui keabsahan antara konsep dan empiris. Arikunto (2002:168-169) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen.

##### 2. Uji Reabilitas

Uji reabilitas menunjukkan tingkat kemantapan, keandalan dan ketetapan suatu

untuk peningkatan kinerja karyawan. Observasi yang dilakukan disini adalah untuk memperoleh gambaran umum serta kegiatan-kegiatan yang dilakukan yang berkaitan dengan penggunaan sistem informasi di PT. Pegadaian (Persero) cabang Blimbing, kota Malang.

alat ukur uji yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengukuran relatif konsisten apabila alat ukur tersebut dilakukan berulang kali

### B. Analisis Deskriptif

Analisis ini digunakan untuk mendeskripsikan hasil penelitian dengan cara menggambarkan objek penelitian yang terdiri dari keadaan responden yang diteliti, dan distribusi item masing-masing variabel.

### C. Analisis Jalur (*Path Analysis*)

Teknik ini juga dikenal sebagai model sebab-akibat (*causing modeling*). Istilah ini didasarkan pada alasan bahwa analisis jalur memungkinkan penggunaan dapat menguji proposisi teoritis tentang hubungan sebab akibat tanpa memanipulasi variabel-variabel. Berikan Maksud memanipulasi variabel adalah memberikan perlakuan (*treatment*) terhadap variabel-variabel tertentu dalam pengukurannya. Asumsi dasar pada model ini ialah beberapa variabel sebenarnya mempunyai hubungan yang sangat dekat satu dengan yang lainnya.

## D. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Analisis Deskriptif

#### a. Variabel Kemudahan Penggunaan (X)

Variabel kemudahan penggunaan memiliki lima indikator yaitu mudah dipelajari (X.1), bisa dijalankan (X.2), fleksibel (X.3), mudah dimengerti (X.4), dan mudah digunakan (X.5). Dapat dilihat bahwa dari 15 responden, 60.0% menyatakan setuju bahwa Sistem passion mudah di pelajari. Dan 40.0% responden menyatakan sangat setuju bahwa Sistem passion mudah di pelajari. Rata-rata keseluruhan item ini adalah sebesar 4.40. Dengan demikian rata-rata responden setuju bahwa Sistem passion mudah di pelajari.

Kemudian dari 15 responden, 60.0% menyatakan setuju bahwa Sistem Passion bisa dijalankan. Dan 40.0% responden menyatakan sangat setuju bahwa Sistem Passion bisa dijalankan. Rata-rata keseluruhan item ini adalah sebesar 4.40. Dengan demikian rata-rata responden setuju bahwa Sistem Passion bisa dijalankan.

Selanjutnya dari 15 responden, 53.3% menyatakan setuju bahwa Sistem Passion fleksibel. Dan 46.7% responden menyatakan sangat setuju bahwa Sistem Passion fleksibel. Rata-rata keseluruhan item ini adalah sebesar 4.47. Dengan demikian rata-rata responden setuju bahwa Sistem Passion fleksibel.

Kemudian dari 15 responden, 60.0% menyatakan setuju bahwa Sistem Passion mudah dimengerti. Dan 40.0% responden menyatakan sangat setuju bahwa Sistem Passion mudah dimengerti. Rata-rata

mudah digunakan. Dan 46.7% responden menyatakan sangat setuju bahwa Sistem Passion mudah digunakan. Rata-rata keseluruhan item ini adalah sebesar 4.47. Dengan demikian rata-rata responden setuju bahwa Sistem Passion mudah digunakan.

#### **b. Variabel Kemanfaatan Penggunaan (Y)**

Variabel kemanfaatan penggunaan memiliki enam indikator yaitu mempercepat pekerjaan (Y.1), memperbaiki kinerja (Y.2), meningkatkan produktifitas (Y.3), mengefektifkan pekerjaan (Y.4), mempermudah pekerjaan (Y.5), dan berguna bagi user (Y.6). dapat dilihat bahwa dari 15 responden, 60.0% menyatakan setuju bahwa Sistem Passion mempercepat pekerjaan. Dan 40.0% responden menyatakan sangat setuju bahwa Sistem Passion mempercepat pekerjaan. Rata-rata keseluruhan item ini adalah sebesar 4.40. Dengan demikian rata-rata responden setuju bahwa Sistem Passion mempercepat pekerjaan.

Kemudian dari 15 responden, 66.7% menyatakan setuju bahwa Sistem Passion memperbaiki kinerja. Dan 43.3% responden menyatakan sangat setuju bahwa Sistem Passion memperbaiki kinerja. Rata-rata keseluruhan item ini adalah sebesar 4.33. Dengan demikian rata-rata responden setuju bahwa Sistem Passion memperbaiki kinerja.

Selanjutnya dari 15 responden, 60.0% menyatakan setuju bahwa Sistem Passion meningkatkan produktifitas. Dan 40.0% responden menyatakan sangat setuju bahwa Sistem Passion meningkatkan produktifitas. Rata-rata keseluruhan item ini adalah sebesar 4.40. Dengan demikian rata-rata responden setuju bahwa Sistem Passion meningkatkan produktifitas.

Kemudian dari 15 responden, 60.0% menyatakan setuju bahwa Sistem Passion mengefektifkan pekerjaan. Dan 40.0% responden menyatakan sangat setuju bahwa Sistem Passion mengefektifkan pekerjaan. Rata-rata keseluruhan item ini adalah sebesar 4.40. Dengan demikian rata-rata responden

keseluruhan item ini adalah sebesar 4.40. Dengan demikian rata-rata responden setuju bahwa Sistem Passion mudah dimengerti.

Berikutnya dari 15 responden, 53.3% menyatakan setuju bahwa Sistem Passion

setuju bahwa Sistem Passion mengefektifkan pekerjaan.

Berikutnya dari 15 responden, 53.3% menyatakan sangat setuju bahwa Sistem Passion mempermudah pekerjaan. Dan 46.7% responden menyatakan setuju bahwa Sistem Passion mempermudah pekerjaan. Rata-rata keseluruhan item ini adalah sebesar 4.53. Dengan demikian rata-rata responden sangat setuju bahwa Sistem Passion mempermudah pekerjaan.

Kemudian dari 15 responden, 53.3% menyatakan sangat setuju bahwa Sistem Passion berguna bagi user. Dan 46.7% responden menyatakan setuju bahwa Sistem Passion berguna bagi user. Rata-rata keseluruhan item ini adalah sebesar 4.53. Dengan demikian rata-rata responden sangat setuju bahwa Sistem Passion berguna bagi user.

#### **c. Variabel Kinerja Karyawan (Z)**

Variabel kinerja karyawan memiliki lima indikator yaitu meningkatkan target pekerjaan (Z.1), menyelesaikan pekerjaan tepat waktu (Z.2), menciptakan inovasi (Z.3), mengembangkan kreatifitas (Z.4), meminimalkan kesalahan (Z.5). dapat dilihat bahwa dari 15 responden, 53.3% menyatakan sangat setuju bahwa Sistem Passion meningkatkan target pekerjaan. Dan 40.0% responden menyatakan setuju bahwa Sistem Passion meningkatkan target pekerjaan. Rata-rata keseluruhan item ini adalah sebesar 4.47. Dengan demikian rata-rata responden setuju bahwa Sistem Passion meningkatkan target pekerjaan.

Kemudian dari 15 responden, 46.7% menyatakan sangat setuju bahwa Sistem Passion menyelesaikan pekerjaan tepat waktu. Dan sebesar 46.7% juga responden menyatakan setuju bahwa Sistem Passion menyelesaikan pekerjaan tepat waktu. Rata-rata keseluruhan item ini adalah sebesar 4.40. Dengan demikian rata-rata responden setuju bahwa Sistem Passion menyelesaikan pekerjaan tepat waktu.

Selanjutnya dari 15 responden, 66.7% menyatakan setuju bahwa Sistem Passion menciptakan inovasi untuk menyelesaikan pekerjaan. Dan 26.7% responden menyatakan sangat setuju bahwa Sistem Passion menciptakan inovasi untuk menyelesaikan pekerjaan. Rata-rata keseluruhan item ini adalah sebesar 4.20. Dengan demikian rata-rata responden setuju bahwa Sistem Passion menciptakan inovasi untuk menyelesaikan pekerjaan.

Kemudian dari 15 responden, 66.7% menyatakan setuju bahwa Sistem Passion mengembangkan kreatifitas untuk menyelesaikan pekerjaan. Dan 33.3% responden menyatakan sangat setuju bahwa Sistem Passion mengembangkan kreatifitas untuk menyelesaikan pekerjaan. Rata-rata keseluruhan item ini adalah sebesar 4.33. Dengan demikian rata-rata responden setuju bahwa Sistem Passion mengembangkan kreatifitas untuk menyelesaikan pekerjaan.

Berikutnya dari 15 responden, 53.3% menyatakan sangat setuju bahwa Sistem Passion meminimalkan kesalahan pekerjaan. Dan 33.3% responden menyatakan setuju bahwa Sistem Passion meminimalkan kesalahan pekerjaan. Rata-rata keseluruhan item ini adalah sebesar 4.40. Dengan demikian rata-rata responden setuju bahwa Sistem Passion meminimalkan kesalahan pekerjaan.

## **2. Analisis Jalur (*Path Analysis*)**

### **2.1 Pengujian Simultan**

Dari hasil perhitungan dalam pengujian simultan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan variabel Kemudahan penggunaan sistem *on-line* secara simultan terhadap Kemanfaatan penggunaan sistem *on-line*. Selanjutnya untuk pengaruh antara variabel Kemudahan penggunaan sistem *on-line* dengan Kemanfaatan penggunaan sistem *on-line* terhadap kinerja karyawan Hasil pengujian tersebut menunjukkan terdapat pengaruh signifikan secara simultan Kemudahan penggunaan sistem *on-line* dan Kemanfaatan penggunaan sistem *on-line* terhadap kinerja karyawan.

### **2.2 Pengujian Parsial**

Dari hasil perhitungan parsial semua variabel dinyatakan signifikan. hal itu dapat ditunjukkan dengan semua hubungan variabel yaitu kemudahan penggunaan sistem *on-line*

(X) dengan kemanfaatan sistem *on-line* (Y), hubungan variabel kemudahan penggunaan sistem *on-line* (X) terhadap kinerja karyawan (Z), Hubungan antara variabel Kemanfaatan penggunaan sistem *on-line* (Y) terhadap kinerja karyawan (Z) dengan semua hasil probabilitas dari hubungan variabel-variabel di atas kurang dari 5%, hal itu menunjukkan bahwa dari penelitian yang dilakukan peneliti terhadap PT Pegadaian (Persero) cabang Blimbing Kota Malang tersebut semua hasil dari hubungan antar semua variabel adalah positif dan signifikan.

### **2.2 Pengujian Dengan Model Pengukuran Diagram Jalur**

Dari hasil perhitungan analisis jalur (*Path Analysis*) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara kemudahan penggunaan sistem *on-line* (X) terhadap kemanfaatan penggunaan sistem *on-line* (Y). Dengan demikian hal ini menunjukkan bahwa semakin meningkat kemudahan penggunaan sistem *on-line* (X) maka cenderung dapat meningkatkan kemanfaatan penggunaan sistem *on-line*. Kemudian terdapat pula pengaruh positif dan signifikan antara kemudahan penggunaan sistem *on-line* (X) terhadap kinerja karyawan (Z). Dengan demikian hal ini menunjukkan bahwa semakin meningkat kemudahan penggunaan sistem *on-line* (X) maka cenderung dapat meningkatkan kinerja karyawan. Begitu juga pada pengaruh kemanfaatan penggunaan sistem *on-line* (Y) terhadap kinerja karyawan (Z) juga menunjukkan pengaruh positif dan signifikan, dengan demikian menunjukkan bahwa semakin meningkat kemanfaatan penggunaan sistem *on-line* (Y) maka cenderung dapat meningkatkan kinerja karyawan.

Dari perhitungan hasil penelitian-penelitian keseluruhan di atas maka dapat dikatakan bahwa kemudahan penggunaan sistem *on-line* PT Pegadaian (Persero) cabang Blimbing Kota Malang berpengaruh signifikan terhadap kemanfaatan penggunaan sistem *on-line*. Kemanfaatan sistem *on-line* pegadaian berpengaruh signifikan terhadap kinerja para karyawan PT Pegadaian Persero cabang Blimbing Kota Malang. Dan kemudahan penggunaan sistem *on-line* juga berpengaruh signifikan terhadap kinerja karyawan PT

Pegadaian (Persero) cabang Blimbing Kota Malang.

Hasil penelitian ini sejalan dengan apa yang dikatakan Kadir & Triwahyuni dalam bukunya yang berjudul Pengenalan Teknologi Informasi (2003:546) “untuk mempermudah

bagi para pekerja di suatu organisasi dalam memperoleh informasi, teknologi informasi biasa di libatkan. Secara lebih khusus, organisasi umumnya menerapkan sistem informasi.”

## E. KESIMPULAN DAN SARAN

### 1. Kesimpulan

- a. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel kemudahan penggunaan sistem *on-line* (X) memiliki pengaruh signifikan terhadap kemanfaatan penggunaan sistem *on-line* (Y). Adanya pengaruh ini menunjukkan kajian teoritis mendasari penelitian ini yang dirumuskan dalam hipotesis sudah sangat relevan dan terbukti dengan hasil penelitian yang sepenuhnya didukung oleh data dan menunjukkan bahwa semakin mudah sistem *on-line* Passion tersebut digunakan maka semakin besar pula kemanfaatan sistem *on-line* Passion tersebut.
- b. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel Kemanfaatan penggunaan sistem *on-line* (Y) memiliki pengaruh signifikan terhadap kinerja karyawan (Z). Adanya pengaruh ini menunjukkan bahwa semakin bermanfaat sistem *on-line* Passion tersebut digunakan maka kinerja karyawan akan semakin meningkat.
- c. Hasil penelitian menunjukkan variabel kemudahan penggunaan sistem *on-line*) berpengaruh signifikan terhadap kinerja karyawan (Z). Hal ini menunjukkan bahwa semakin mudah sistem *on-line* Passion tersebut digunakan maka kinerja karyawan akan semakin meningkat.

### 2. Saran

- a. Dikarenakan kemudahan penggunaan rata-rata sudah menunjukkan hasil yang positif dan baik jadi diharapkan perusahaan bisa mempertahankan dan menjaga bahkan lebih baik lagi apabila spesifikasi sistem Passion tersebut ditingkatkan lagi.

- b. Perusahaan perlu lebih meningkatkan spesifikasi sistem Passion tersebut. Karena walaupun rata-rata karyawan sudah mengagap sistem Passion bermanfaat untuk mendukung kinerjanya namun ada kekurangan di sisi lain yaitu dalam penentuan harga gadai barang-barang elektronik. Akan lebih baik lagi bila ditambahkan fitur untuk mengakses harga-harga barang elektronik sehingga karyawan bisa lebih mudah dalam menentukan harga gadai untuk barang-barang elektronik.
- c. Setelah adanya penyempurnaan dalam sistem Passion diharapkan PT Pegadaian (Persero) cabang Blimbing Kota Malang memberikan pelatihan atau *workshop* secara berkelanjutan tentang penyempurnaan sistem Passion tersebut kepada para karyawan sehingga karyawan dapat lebih berinovasi dalam menyelesaikan pekerjaannya.
- d. Perusahaan lebih baik apabila mengadakan evaluasi yang bersifat berkelanjutan agar bisa mempertahankan dan mengontrol sistem *on-line* yang sudah diterapkan untuk meningkatkan kinerja karyawannya .
- e. Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti, masih terdapat keterbatasan dalam hal-hal yang mempengaruhi kinerja karyawan, karena kinerja karyawan tidak hanya di pengaruhi oleh penggunaan dan pemanfaatan sistem *on-line* Passion saja, melainkan masih banyak faktor-faktor lain yang mempengaruhinya, sehingga peneliti berharap penelitian selanjutnya peneliti dapat meneliti faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi kinerja karyawan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Jogiyanto, 2005:1. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Jogiyanto. 2001. *Sistem Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Hartono, Jogiyanto, 2007. Model Kesuksesan Sistem Teknologi Informasi. Yogyakarta : Andi
- Guritno, Bambang, Waridin. 2005. *Pengaruh Persepsi Karyawan Mengenai Perilaku Kepemimpinan, Kepuasan Kerja dan Motivasi Terhadap Kinerja*. Vol 1. Jakarta: JRBL.
- Kadir, Abdul & Terra Ch. Triwahyuni. 2003. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Mathis Robert L. dan Johnson H. Jackson. 2006. *Human Resources Management*. Jakarta: Salemba Empat.